

Глава 15 - Шаг вперед

Алтана и Гельветос сопровождали меня, показывая деревню. Оказалось, что даже без моего вмешательства у них был определенный уровень развития. В деревне были следующие мастерские и здания для развития:

- Домик дровосека (сейчас здесь работали 2 дровосека, но обычно их было 4).
- Деревообрабатывающая мастерская (превращает необработанные бревна как в дрова, так и в деревянные доски).
- Столярная мастерская (они занимались строительством и ремонтом, а также техническим обслуживанием).
- Флетчер (они использовали тетиву, собранную из местных волокон, для создания луков из деревянных досок).
- Коптильня (ее мы не посещали. В ней хранилось мясо. Человек, обслуживающий ее, был болен, поэтому кто-то другой занял его место, чтобы сделать эту работу).

И это не считая охотников, которых здесь было большинство — пять активных членов.

Однако большинство из них решили пока отойти от дел; остаться в своих домах и проводить время с семьями.

Но я чувствовал себя странно, потому что Алтана сказала мне нечто такое, что заставило меня во всем сомневаться.

— Коптильщик, э-э, старик Юло. Он также выделывает кожу для одежды?

Алтана кивнула.

— Он дубит кожу, пока коптит мясо. Его жена научила его шить, и она же вместе с ним шьет одежду.

Я жестом указал на ее одежду.

— Но твоя — из ткани. Они управляют производством и для этого?

Она покачала головой.

— Нет, нет. Эта одежда — реликвия, подаренная мне матерью. Мы не знаем, откуда она взялась, если честно.

— Понятно... это удивительно.

— Это невероятно, одежда моего брата сшита специально для него теми двумя, и это стало стандартом для наших охотников, — сказала она веселым тоном, сложив руки за спиной, когда шла.

— Мы гордимся ими, так что эту одежду носят с честью.

Гельветос усмехнулся и почесал голову.

— Эй, ты слишком много нас хвалишь.

Я кивнул в сторону Алтану.

— Но именно вы обеспечиваете деревню едой; неудивительно, что они относятся к вам с большим уважением.

Но все равно, это странно. Кожевенное дело было не ново для ICX, и стартовые отряды начинали с кожаных доспехов. Однако коптильни, обеспечивающие это вместо кожевенной мастерской, другого необходимого здания для изготовления кожаной брони (и брони из дубленой кожи, которая была улучшенной версией), были неслыханным явлением. Это означало, что на людей можно повлиять, чтобы изменить производство. Я должен был более тщательно рассмотреть это в будущем.

На данный момент это было практически все. Наша группа остановилась у входа в деревню, выходящего на болото. Дорога вперед представляла собой гравий, насыпанный поверх грязи.

— Ну вот мы и пришли, вход в деревню.

Алтана повернулась ко мне.

— В лучшем случае, это голые стены, но мы справлялись довольно долго.

Я покачал головой.

— Нет, на самом деле, я удивлен прогрессом. Я не удивлен насчет флетчера, но вот насчет коптильни и даже деревообработки — это хорошее развитие, которого я не ожидал.

— А что странного в коптильне? — спросил Гельветос.

— Ну... скажем так, я знаю кое-что еще, но обработка кожи не должна быть доступна, пока мы не построим кожевенную мастерскую.

— Кожевенную мастерскую?

Я кивнул.

— Кожевенные мастерские обрабатывают кожу, чтобы сделать ее пригодной для шитья. Но тот факт, что коптильня также дубит ее, означает, что дубильня сейчас не нужна. Если только мы...

Я поднял палочку и нарисовал на гравии два квадрата.

— Кожа — это основа.

Я написал это над первым квадратом, затем нарисовал стрелку, соединяющую ее со вторым.

— За ней следует обработанная или дубленая кожа. Это улучшенные стили, но ты можешь поместить их поверх чего-то другого, похожего на железные полосы.

Железо. В здешних холмах его должно хватать, но я был уверен, что первым, что мы откроем, будет медь после изучения [Горного дела].

— Железо? Я о таком не слышал.

Однако Гельветос выглядел заинтересованным. Его глаза блестели.

— Пока, однако, мы должны сосредоточиться на решении текущей проблемы, — сказал я, глядя на предметы, разбросанные по земле.

Их было недостаточно, чтобы удовлетворить наши потребности, тем более что в основном это были излишки сырья, такие как деревянные заготовки, меховые полосы и тому подобное. Было здесь и старое оборудование, но это, скорее всего, означало, что оно менее ценно.

Я принялся за работу, начав сначала с больших порций. Я активировал [Деконструкцию] несколько раз. Однако я заметил одну вещь: базовые материалы не работали на [Деконструкции]. Значит, сырье не имеет ценности?

— Похоже, с этими ничего не выйдет.

Я сказал им двоим и показал оставшиеся части: несколько досок, полоски кожи и что-то вроде куклы.

— Это базовые материалы, поэтому нельзя их разобрать.

— Это...

Алтана выглядела разочарованной, но она покачала головой.

— Сколько мы набрали?

— Я не могу проверить, пока мы не вернемся в твою хижину.

Я встал.

— Давайте отправимся туда, а там уже все решим.

Мы вернулись в хижину вождя. Двое удалились на время, чтобы обсудить что-то, а я пошел дальше и проверил окно исследования.

[ОИ: 143 (+3/день)]

Все еще недостаточно. Что может иметь легкодоступную ценность? Размышляя, я решил проверить окно персонажа. Затем я заметил другое окно сбоку, которое я не проверил ранее.

[Информация о деревне]

[Название деревни: Атрианос]

[Население: 13М, 9Ж, 6Д]

[Технологический уровень: 1]

[Поселение принадлежит игроку: IsaacНСН]

Информация о деревне, хм. Я предположил, что показатели населения означают тринадцать мужчин, девять женщин и шесть детей, что полностью отличалось от единственного показателя населения в ISX. Неужели рост населения здесь масштабировался так же, как в реальной жизни? Только не говорите мне, что мне пришлось бы ждать ГОДЫ, пока дети достигнут трудоспособного возраста?

Однако я заметил, что в правом верхнем углу этого экрана есть кнопка.

[Открыть карту мира]

Я попытался нажать ее, но она показала мне ошибку.

[У вас нет навыка «Карта мира»]

Я решил вернуться в окно персонажа, вспомнив, что у меня осталось одно очко навыка, так что!

Я проверил, какие навыки я могу получить в данный момент.

[Доступные навыки для получения:]

[Монарх]

[Карта мира]

[Планарный глаз]

[Оценка]

[Глаз охотника]

Два навыка, связанных с глазами? Что еще более важно, был ли способ увидеть, что делает каждый навык? Может быть, если я нажму... нет, давайте сначала выберем вариант, если это не работает.

[Карта мира] выглядела неплохим вариантом, но я не был уверен, покажет ли она мне мгновенно мир или даст расплывчатую карту. Но мне это понадобится, если я захочу разобраться в своем окружении, поэтому я нажал на нее, надеясь, что она не выберется автоматически.

[Карта мира — показывает карту, доступную как в режиме [Предрассветная прогулка], так и в режиме [Монарх]. На ней отображаются только те области, которые вы исследовали самостоятельно или с помощью навыка [Планарный глаз], прикрепленного к юниту.]

[Вы уверены, что хотите выбрать этот навык?]

И наконец, окно подтверждения. Значит, [Монарх] был еще одним вариантом [Предрассветной прогулки], да? И я предположил, что [Планарный глаз] — это что-то, что можно использовать, чтобы наблюдать за территорией, не находясь там. Меня заинтересовал первый вариант, поэтому я нажал и на него.

[Монарх — вход в режим <<Монарх>>, позволяющий пропустить время. Пропуск времени срабатывает только тогда, когда все игроки в регионе также пропускают время. Этот навык также переводит игрока в невидимый для всех режим и дает возможность полета. Дальность полета ограничена областями, которые вы исследовали самостоятельно.]

Пропуск времени был, но для этого нужно, чтобы все в том же регионе пропустили время, а это похоже на то, что вы, скорее всего, НЕ получите в массовом лобби. Но режим <<Монарх>> показался хорошим способом планировать экспансию или расставлять позиции. Итак, что насчет этого?

[Планарный глаз — размещается по желанию, сохраняет зрение в области, на которой установлен, в течение 6 часов. Он также может быть прикреплен к юниту, чтобы получить зрение, основанное на диапазоне зрения юнита.]

Понятно, значит, это было то, о чем я думал. Это было хорошо, особенно если нужно было вести разведку. Оставлять [Планарный глаз], наверное, было бы идеально для наблюдения за позицией, но ведь предела не было? О, неважно, ниже был еще один текст, который объяснял, что он ограничен двумя одновременными зарядами. Далее?

[Оценка — анализирует позицию (анклав, город, деревню) на предмет информации, включая численность населения, производство и дополнительные детали. Он также автоматически регистрирует видение территориального предела города на [Карте мира], если город не имеет Аннулирующую опеку, которая блокирует активацию навыка.]

Хох! Теперь это будет полезно в дальнейшем. Получение информации без необходимости проникать внутрь имело очевидные преимущества. Я все еще считал, что шпионить внутри было бы более выгодно для меня, но это было удобно для предварительного исследования. Тот факт, что я мог также оценить анклав (состояние мобов или места спавна монстров орды), также был замечательным, потому что я мог использовать это для составления плана...

Подождите. Анклавы порождали чудовищ, которых нужно было зачистить, чтобы предотвратить их повторное появление. Если бы рядом был анклав, я мог бы фармить в этой области, верно?

Я перестал смотреть на свои навыки и вышел наружу.

— Исаак, в чем проблема? — спросила Алтана. Вместо этого я повернулся к Гельветосу.

— У меня есть вопрос и просьба, Гельветос.

— Что такое?

— Есть ли вокруг нас анклавов... или места с абсурдно высокой концентрацией монстров?

Он поджал губы.

— Я припоминаю, что есть несколько областей, где просто очень много моховых слизней. Их легко убить, но материалы, которые они роняют, не очень полезны...

— Тогда у меня есть просьба...

Я поднял использованный лук, который мне дали ранее.

— Помоги мне поохотиться на них.

После прочтения описания [Оценка] меня осенило. Анклавы были порождениями монстров, которые можно было использовать для получения XP для войск. Идеальной фермой были бы два анклава рядом, где можно было бы использовать два стека войск, чтобы убивать мобов и получать XP.

Моховые слизи были не так уж плохи. Предметами, которые они роняли, были латеральные конкреции — то, что не имело значения до 3-го технологического уровня, когда это стало необходимым условием для открытия производства угля.

Тогда их можно будет преобразовать в угольную энергию. Кроме того, они приносили приличное количество XP — 20XP за стек. Они часто появлялись, поэтому, оставив анклав на генерацию, можно было породить семь стеков, что давало 140XP. Этого было достаточно, чтобы поднять стек армии зеленого ранга до обычного.

Мы добрались до болот. Конечно, здесь было много моховых слизней. Гельветос жестом указал на них, прошептав:

— Они не должны стать для тебя проблемой, они довольно медленные, и две стрелы в центральную массу... прямо в ту кристаллоподобную штуку в их центре, видишь ее? Это их регенерационное ядро. Уничтожив его, ты автоматически убьешь их.

— Понял... Я давно не пользовался луком, так что извини, если многое упустил.

Он кивнул.

— Все в порядке; я захвачу запасной колчан или два, если понадобится. Иди вперед и попробуй

попасть в одного.

Я кивнул и встал. Я поднял лук и наложил стрелу, оттягивая тетиву.

Успокойся. Вспомни уроки стрельбы из лука, которые ты проходил в школе. Я чуть не провалил тот урок, поэтому не был уверен в себе. Но, затаив дыхание, я выровнял руку и выстрелил. Стрела упала на землю примерно в четырех дюймах от слизи.

— Давай, выпусти еще одну!

Гельветос приготовил свой лук. Я нацепил еще одну и повторил процесс, выпуская одну, две, три, пять стрел... Каждая промахивалась.

— Они все ближе. Нас могут обстрелять, так что давай двигаться.

Гельветос начал бежать назад.

— Тск.

Я сплюнул, отступая. Я даже не мог попасть во что-то настолько массивное; как я мог быть настолько плох?

— Я выпущу еще одну, к черту, — сказал я, остановив бег и нацелив стрелу.

Сосредоточившись на слизи, несущейся ко мне, я выпустил еще одну, и она попала в цель, но недостаточно, чтобы убить ее. Однако передо мной появилось окно.

[Получен навык «Владение луком (I)»!]

[Получен навык «Фокус (I)»!]

Однако это были второстепенные навыки, не так ли?

Нет, не время беспокоиться об этом. Моховая слизь, выросшая до четырех футов (1,24 м), подобралась слишком близко. Я закрыл окно и удалился, следуя маршруту Гельветоса.

<http://tl.rulate.ru/book/73816/2384662>